NES-Y5-NOE-1

GALAXY FIGHT

RACING IN THE 51ST CENTURY

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ACTIVISION

Spielanleitung

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo.

ACTIVISION

Galaxy 5000™
Programm: David Ross.
Design: Christopher Shen.
Graphik: Matthew Sarconi, Jean Xiong, Ron Winnick.
Musik: Russell Lieblich.
Soundeffekte und Musik: Pete Mokris und Rick Boogar.
Programmierarbeiten: John Vifian, Jeff Lefferts, Glyn Anderson, Stephen Cox.
Spezieller Dank an: Oscar Fnoob.
Produzent: Steve Ackrich und John A.S. Skeel.
Technische Assistenz: Luis Rivas.
Produktmanagement: John Crompton.
Programmprüfung: Tom Bellamy und Jeff Glazier.
Tests: Tom Teuscher, John Carlsen, Dwayne Lee, Steve Imes, Jason Sills.
Stimmen: Stew Perkins.
Spielanleitung: Steve Englehart.
Deutsche Übersetzung: Triple A

Galaxy 5000 ©1990 Activision.
Spielanleitung ©1990 Activision. Alle Rechte vorbehalten.

Die Geschichte

Du bist hart, zäh und voller Ehrgeiz. Dein Leben ist Geschwindigkeit und Gefahr - *Du lebst für das Rennen!*

Wer im 51. Jahrhundert Mut und die nötige Portion Rücksichtslosigkeit aufbringt, macht bei den Rennen mit gepanzerten Turbocrafts mit. Du startest erst in den niedrigen Rängen der Merkur-Liga und steigst allmählich auf. Wer wirklich gut ist und *Glück* hat, darf vielleicht eines Tages mit den besten Piloten aus dem Sonnensystem auf den Eisbrocken um Pluto um den Sieg kämpfen.

Bei Turbocraft-Rennen ist der Kampf gegen die Uhr nur die unterste Stufe. Wenn Du nicht rechtzeitig ankommst, bist Du draußen. Aber wirklich schnell ist nur, wer den Kurs blitzschnell erfaßt, Abkürzungen findet, Verteidigungslinien durchbricht und gewagte Sprünge vollführt.

Hier sammelst Du die Reserven für die nächsten Rennen. Du besiegst Deine Gegner und gewinnst die Preisgelder, die Du für die Reparaturen Deines Turbocraft und den Kauf besserer

Rennfahrzeuge brauchst. Die anderen bleiben allerdings auch nicht untätig. Mit jedem Sieg werden die Gegner stärker, zäher und schwerer zu schlagen. Also nichts wie Helm auf und ab zum Rennen aller Rennen!!!

Spielbeginn

1. Spielgerät und Fernseher sind ausgeschaltet. Galaxy 5000 Kassette in das Nintendo Entertainment System einschieben, wie in der Geräteanleitung beschrieben.
2. Spielgerät und Fernseher einschalten. **Start** drücken.
3. Auf dem Auswahl-Bildschirm mit den Pfeiltasten auf dem ✚ Feld 1 oder 2 Spieler wählen. **Start** oder A drücken. Mit den Pfeiltasten die Steuerung wählen (siehe Alpha- und Beta-Steuerung unten). Nochmals **Start** oder A drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Wahl der Rennen

Bei Spielbeginn wird die Art des Rennens gewählt:

1 Spieler - Spiel gegen drei vom Computer gesteuerte Turbocrafts.

2 Spieler - zwei Spieler gegen zwei vom Computer gesteuerte Turbocrafts in den Merkur-Rennen.

1 Spieler

Der Spieler fährt auch gegen die Uhr. In den letzten zehn Sekunden beginnt die Rennbahn unter dem Fahrzeug wegzubröckeln. Mit ein bißchen Glück kann sich der Fahrer aber gerade noch ins Ziel retten.

Neun Planeten gibt es im Sonnensystem. Auf jedem Planeten finden vier Rennen statt. Pro Rennen werden vier Runden gefahren. Die Planeten haben unterschiedliche Schwerkraft. Mit den Rennen steigen auch die Gefahren (und die Preisgelder).

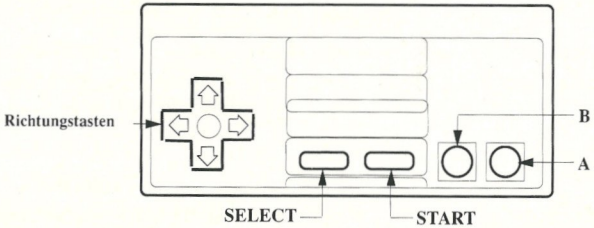
Eine Runde zählt nur, wenn der Spieler über die Ziellinie kommt.

Mit den gewonnenen Preisgeldern können schnellere, stärkere Turborenner gekauft werden.

2 Spieler

Bei der Version für 2 Spieler gibt es in den vier Merkur-Rennen doppelte Konkurrenz. Ein Spieler, der einen Vorsprung von mehr als einer Bildschirmbreite herausfährt, bekommt einen Bonuspunkt. Der "abgehängte" Spieler wird nach vorne geholt, das Spiel geht weiter. Wer in vier Rennen insgesamt das höchste Preisgeld kassiert, gewinnt. Sonst ist die 2-Spieler-Version identisch mit der für 1 Spieler.

Steuerung



Die Turbocrafts können auf zwei Arten gesteuert werden:

Alpha: das ✚ Feld steuert die Bewegung, wie sie auf dem Bildschirm angezeigt wird.

auf bewegt das Turbocraft auf dem Bildschirm nach oben.

ab bewegt es auf dem Bildschirm nach unten.

rechts bewegt es auf dem Bildschirm nach rechts.

links bewegt es auf dem Bildschirm nach links.

Beta: das ✚ Feld steuert die Bewegung wie bei einem Lenkrad:

auf beschleunigt das Turbocraft in der Laufrichtung.

ab verlangsamt das Turbocraft in der Laufrichtung.

rechts bewirkt eine Kurve nach rechts, unabhängig von der Laufrichtung.

links bewirkt eine Kurve nach links, unabhängig von der Laufrichtung.

Der **A** Knopf läßt das Turbocraft springen.

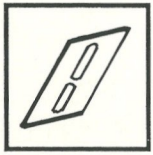
Der **B** Knopf läßt das Turbocraft seine Waffen abfeuern.

Mit dem **Start**knopf erfolgen der Spielstart und die Auswahl der Waffen während des Spiels.

Mit dem **Select** Knopf wird eine Pause bewirkt.

Waffentürme

Zips



Rampen

Turbocraft und Waffen

Alle Turbocrafts haben eine eingebaute Waffe. Eine Extra-Waffe kann während späterer Rennen "eingefangen" werden. Wenn beide Waffen installiert sind, wird mit dem **Start** Knopf zwischen den beiden System gewählt. Ein Sinnbild der gewählten Waffe blinkt über dem Fahrzeug. In den ersten zehn Sekunden eines Rennens können die Waffen nicht abgefeuert werden.

Fünf Turbocraft-Modelle stehen bereit:

Tomahawk— ein Bulle von einem Renner für die ersten Kampfrunden!

Standardwaffe: Maschinengewehr mit Schnellfeuereinrichtung

Spezialwaffe: Schlagbomben

Crusher— rohe Kraft, eine wilde Maschine!

Standardwaffe: Feuerbälle

Spezialwaffe: Sprengbomben

Phantom— der schnelle und tödliche Geist des Weltraums!

Standardwaffe: Laser

Spezialwaffe: Mörserbomben

Scorpion— ein futuristischer Falke, schlägt zu wo er kann!

Standardwaffe: Lenkwaffen

Spezialwaffe: Terminatoren

Stiletto— Hände weg, diese Maschine ist heiß!

Standardwaffe: Plasmabombe

Spezialwaffe: Sidewinder

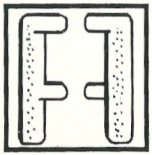
Mit **B** werden die Waffen auf andere Turbocrafts und Hindernisse abgefeuert. Turbocrafts sind schwerer zu zerstören als Hindernisse, aber für Beschädigungen werden Extrapunkte kassiert. Achtung! Die Dinger können natürlich zurückschießen!

Die Waffe wird immer in die Laufrichtung abgefeuert. Wenn der Gegner zurückliegt, können die Waffen auch nach hinten abgefeuert werden:

Zum Schießen nach rückwärts bei **Alpha** Steuerung geben Sie das ✚ Feld frei und drücken den **B** Knopf.

Bei **Beta** Steuerung halten Sie den **B** Knopf gedrückt und drücken das ✚ Feld nach unten (wenn der **B** Knopf gedrückt bleibt, verliert das Turbocraft keine Geschwindigkeit).

LASER GATE



BLACK HOLES

STALAGMITES

SPIKES

Turbocrafts beginnen zu flackern, wenn sie beschädigt sind. Bei schwerer Beschädigung blinken sie rasch. Nach der Zerstörung eines Turbocraft während eines Rennens wird die nächst niedrigere Klasse als Ersatz herangezogen.

Zusammenfassung des Rennens

Nach jedem Rennen wird eine Zusammenfassung des Rennens angezeigt:

Das Gesamtergebnis für alle Rennen wird als Ergebnis oben rechts angezeigt. Rechts unten wird gezeigt, wieviel Geld (für Reparaturen und Kauf neuer Turbocrafts) zur Verfügung steht. Links unten steht die Anzahl der Schäden.

Mit **A** wird nun der Reparatur-Bildschirm aufgerufen.

SPIELER:
PLAYER:
1

PUNKTE:
SCORE:
73500

POSITION IM ZIEL — 1ST 25000

VERBLEIBENDE SEKUNDEN (SEKUNDEN x 100) — 52 5200

EINGEFANGENE BONUS-STERNE — 1 1000

ANZAHL DER ZERSTÖRTEN OBJEKTE — 2 1500

ANZAHL DER VORSPRÜNGE VOR DEM GEGNER (NUR BEI 2 SPIELERN) — 1 10000

42700

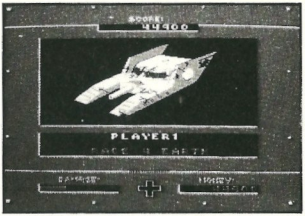
GESAMT-PREISGELD FÜR DIESES RENNEN — RACE 2 MERCURY COMPLETED

DAMAGE:
SCHÄDEN:

MONEY:
56200
BARGELD:

Reparatur

Mit dem verfügbaren Bargeld können Reparaturen am Turbocraft durchgeführt werden, indem die ✚ Taste nach links gedrückt wird (Bargeld- und Schaden-Anzeige werden zurückgezählt).



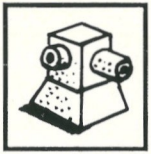
Wenn die ✚ Taste nach rechts gedrückt wird, kann der ursprüngliche Wert der Bargeld- und Schaden-Anzeigen wieder hergestellt werden.

Während der Auswahl der gewünschten Reparaturen wird der Preis des nächsten Turbocrafts unter dem derzeit aktiven Turbocraft angezeigt. Steht genug Bargeld zur Verfügung, so wird automatisch das nächste Trubocraft gekauft.

Beim Kauf eines neuen Turbocrafts werden die bereits vorhandenen in Reserve gehalten (wen also beispielsweise ein Crusher verlorengeht, kommt automatisch der Tomahawk wieder). Aber Achtung — **wenn Schäden an den vorhergehenden Turbocrafts nicht repariert wurden, bleiben sie beschädigt.**

Wenn Reparaturen und Kauf abgeschlossen sind, wird die Taste **A** gedrückt.

BAZOOKA-BOMBER



BLITZSTÄBE

LASERKANONE

Bonusse

Bonus Sterne — Bonus-Sterne werden gesammelt, indem man darüberfährt. Drei Arten gibt es:

Geldsterne (grün) — Bargeldbestand wird erhöht.

Waffensterne (blau) — Spezialwaffe wird geladen. Ein zweiter Waffenstern schaltet auf Schnellfeuerung, bis das Turbocraft schwer beschädigt ist.

Reparatursterne (rot) — Hilft bei der Reparatur des Turbocrafts.

Continues (Weiterspielen) - Ein "Continue" wird für den erfolgreichen Abschluß der vier Rennen auf einem Planten vergeben (ein "Continue" pro Planet). Steht bei Spielende noch ein "Continue" zur Verfügung, dann kann es verwendet werden. Wird ein Continue einmal benützt, können keine weiteren Continues mehr erworben werden. Nach der Benützung eines Continues wird das erste Rennen auf dem Planeten aufgerufen, auf dem vorher der Ausstieg aus dem Spiel stattfand, und zwar in dem Turbocraft, in dem das erste Rennen dieses Planeten vorher in Angriff genommen wurde.

Unsichtbare Straßen — Diese Straßen findet man nur, wenn man in den Weltraum hinausfährt. Wenn das Turbocraft darüber fährt, erscheint die unsichtbare Straße wie von Zauberhand unter dem Fahrzeug.

Warps & Bonusstufen — Achten Sie immer auf versteckten Spaß.

Tips

- Die **Beta** Steuerung ist zwar schwerer zu erlernen, bringt aber mehr, sobald man sie beherrscht.
- Mit einem Sprung (**A** Knopf) befreit man sich aus Engpässen.
- Man schneidet Kurven, indem man durch den Weltraum springt.
- Alles zerstören. Dadurch erhält man zusätzliches Spielgeld und entdeckt von Zeit zu Zeit Überraschungen.
- Das Fahrzeug kann auch in der Luft gesteuert werden.
- Mit den waghalsigsten Manövern erhält man auch die meisten Punkte.
- Vor dem Kauf eines neuen Turbocrafts ist das alte zu reparieren - man weiß nie, wie schnell man wieder drinnensitzt.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

21006

ACTIVISION

© 1990 ACTIVISION

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
W-4044 Kaarst 2
GERMANY

Printed in Japan